

Algunos contenidos h5p

- [1. Agamotto](#)
- [2. Accordion \(acordeón\)](#)
- [3. Drag the words \(arrastra las palabras\)](#)
- [4. Image hotspots \(imagen con puntos destacados\)](#)
- [5. Dialog cards \(tarjetas giratorias\)](#)
- [6. Crossword \(crucigrama\)](#)
- [7. Find the words \(sopa de letras\)](#)
- [8 Timeline \(línea del tiempo\)](#)
- [9 Image Pair \(emparejar imágenes\)](#)
- [10 Memory Game \(juego de memoria\)](#)
- [11 Sort the paragraphs \(ordenar los párrafos\)](#)

1. Agamotto

[image-1655217643159.png](#)

Este tipo de contenido interactivo permite agregar una secuencia de imágenes de tal modo que el alumnado pueda ver secuencialmente, por ejemplo, fotos de un elemento que cambia con el tiempo o imágenes que revelan más y más detalles.

Opcionalmente, se puede agregar información de texto que describa la imagen actual.

En nuestro ejemplo, veremos las fases de la Luna.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso de Aeducar en el que queramos crear este contenido y clicar en la opción *Más >> Banco de Contenido* del menú superior del curso. Una vez en él pulsaremos en el botón *Añadir* y en el desplegable seleccionaremos *Agamotto*:

[agamotto.png](#)

Escribiremos el *Título* de nuestra actividad y su *Encabezado* en caso necesario y añadiremos tantos elementos como imágenes vayamos a agregar. En nuestro caso, tenemos ocho fases lunares diferentes, por lo que añadiremos ocho elementos:

[embedded-image-fo92vpzr.png](#)

[embedded-image-bhhmiz3q.png](#)

Posteriormente, seleccionaremos el primer elemento y añadiremos la imagen que corresponde.

Escribiremos el título Luna nueva y añadiremos la imagen que previamente habremos descargado en nuestro equipo. El *Texto alternativo* es recomendable para favorecer la accesibilidad, ya que permite a los navegadores reconocer lo escrito como “texto hablado”. También es reconocible por lectores de pantalla. Esta medida, junto con el Subtítulo permiten una comunicación aumentativa. Además, nos permite añadir un texto el cual se visualizará al pasar el ratón por encima de la imagen y una *Descripción* de la misma, permitiendo incluso añadir enlaces.

embedded-image-saaggdckz.png

Repetiremos el proceso con el resto de elementos.

Cabe destacar que en la parte izquierda de cada elemento hay una flechita hacia arriba y otra hacia abajo, lo cual nos permitirá modificar la posición de las mismas en todo momento.

Nota: podemos configurar más opciones como el número de imagen por el que queremos comenzar, resaltar la posición de imagen, mostrar etiquetas adicionales o el color que se muestra en la parte transparente de la imagen:

embedded-image-lefwzjse.png

Finalmente, cuando ya tengamos todos los menús configurados, pulsaremos en el botón de *Guardar* para visualizar el resultado del contenido diseñado.

embedded-image-3ucwmat1.png

Deslizando el botón en la línea de tiempo podremos ver el trabajo realizado.

embedded-image-ya2bdz2a.png

En este punto, podemos hacer clic en *Editar* y volver a configurar la actividad realizando los cambios que consideremos oportunos.

Si hacemos clic en "*Más*" veremos las opciones, entre otras, de "*Renombrar*", "*Descargar*" o "*Borrar*"

[más.png](#)

El contenido H5P *Agamotto* que hemos realizado se guarda en nuestro *Banco de contenido* y estará listo para usarse cuando queramos añadirlo a nuestro curso. [Aprenderás a hacerlo al final de este curso.](#)

Puedes ver un tutorial (en inglés) de este contenido interactivo haciendo clic [AQUÍ](#)

Si deseas crear esta actividad en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo.](#)

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo.](#)

2. Accordion (acordeón)

[image-1655217791840.png](#)

El tipo de contenido *Accordion* permite a los usuarios agregar contenido desplegable. El acordeón es totalmente sensible y funciona muy bien en pantallas más pequeñas y en ordenadores de escritorio. Es muy útil cuando queremos condensar información y que no ocupe demasiado espacio vertical.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso de Aeducar en el que queramos crear este contenido, en el menú superior hacer clic en "Más", después pulsaremos el botón *Banco de Contenido*. Una vez en él pulsaremos en el botón *Añadir* y en el desplegable seleccionaremos *Accordion*.

[accordion.png](#)

Veremos una ventana en la que lo primero que deberemos hacer es teclear el *Título* de nuestra actividad interactiva *Accordion*.

Posteriormente trabajaremos por *Paneles*, cada uno de ellos será un desplegable. En nuestro ejemplo de Los Planetas, el primer panel será relativo al primer planeta en orden de cercanía al sol: Mercurio.

Escribiremos Mercurio tanto en el *Título principal del panel*, como en el que está inmediatamente inferior. De este modo quedará como metadatos de contenido y facilitará mucho la búsqueda de la actividad en el curso.

En la caja de texto, copiaremos la información relevante la cual no será visible hasta que se pulse la flecha que lo despliega. Nótese que la caja de editor permite utilizar diferentes formatos, añadir líneas de separación o incrustar enlaces, pero no permite añadir imágenes. Para una actividad más compleja que requiriera de más información e imágenes, sería más conveniente otro tipo de actividad, como por ejemplo, *Wiki*.

Una vez tengamos el primer *Panel*, agregaremos tantos como sean necesarios haciendo clic en el botón *AÑADIR PANEL*.

[embedded-image-cknxiscn.png](#)

Conforme vayamos añadiendo más Paneles, podremos contraer o expandir su información de tal forma que tengamos una visión global de los elementos que hemos añadido.

embedded-image-urspuydi.png

Además, en la parte derecha de cada Panel, tenemos el icono x y dos pequeñas flechas que nos permitirán modificar la posición de los elementos, o directamente eliminar un Panel.

embedded-image-jimnjvow.png

Cuando tengamos todos los elementos, simplemente haremos clic en el botón *Guardar* y veremos una previsualización del Acordeón.

embedded-image-t6bcyzfh.png

En este punto, podemos hacer clic en *Editar* y volver a configurar la actividad realizando los cambios que consideremos oportunos.

El contenido H5P *Accordion* que hemos realizado se guarda en nuestro *Banco de contenido* y estará listo para usarse cuando queramos lo queramos añadir a nuestro curso. Aprenderás a hacerlo [al final de este curso](#).

En el *Banco de contenido*, al abrir la actividad, si hacemos clic en "Más" veremos las opciones, entre otras, de "Renombrar", "Descargar" o "Borrar"

[más.png](#)

Puedes ver un tutorial (en inglés) de esta actividad H5P haciendo clic [AQUÍ](#)

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo](#).

3. Drag the words (arrastra las palabras)

[image-1655217851103.png](#)

Esta actividad interactiva permite crear un conjunto de palabras, las cuales hay que arrastrar y colocar en espacios en blanco de diferentes oraciones, lo que permite crear desafíos basados en texto. Excelente para la formación de idiomas, o para trabajar un vocabulario concreto.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso de Aeducar en el que queramos crear este contenido, en el menú superior hacer clic en "Más" y seleccionar del desplegable "*Banco de contenido*". Una vez en él pulsaremos en el botón *Añadir* y en el desplegable seleccionaremos *Drag the words*.

[drag the words.png](#)

Escribiremos el título de la actividad en "*Título*" para posteriormente en *Descripción de la tarea*, redactar qué pasos tiene que realizar nuestro alumnado para resolver la tarea. Es importante prestar atención en este apartado de modo que nuestro alumnado tenga unas instrucciones claras de qué se les pide.

[drag the words instrucciones.png](#)

1. A continuación, redactaremos las oraciones o el texto, colocando las palabras clave entre asteriscos. De esta forma tan sencilla, la propia aplicación generará esas palabras como banco para seleccionarlas y arrastrarlas en el texto, dejando huecos en blanco en su lugar. Esta actividad interactiva es capaz no sólo de trabajar con palabras simples, sino también con oraciones completas e incluso permite la retroalimentación por cada una de ellas. Si hacemos clic en "*Mostrar instrucciones*", podremos ver cómo agregar una sugerencia textual o comentarios de retroalimentación.[image.png](#)
2. Además, podemos establecer "*Distractores*": palabras para las que se generarán etiquetas pero no tienen hueco para colocarlas.

De momento, Drag the words no permite que un mismo hueco tenga varias respuestas válidas.

Como ya hemos visto en otras actividades, podremos configurar la [retroalimentación global, configuración del comportamiento y anulaciones de texto y traducciones](#).

Al pulsar *Guardar*, veremos una previsualización de la actividad y esta quedará guardada en nuestro "Banco de Contenido". Desde esta previsualización podremos "*Editar*" la actividad.

Si hacemos clic en "Más" veremos las opciones, entre otras, de "*Renombrar*", "*Descargar*" o "*Borrar*"

[más.png](#)

[Al final de este curso](#) aprenderemos a insertar la actividad en nuestro curso de Aeducar y a configurarla para que, si lo deseamos, los resultados de la misma se vuelquen en el "*Libro de calificaciones*" de nuestro alumnado.

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo](#).

[image.png](#)

Imagen de ejemplo Drag the words.

4. Image hotspots (imagen con puntos destacados)

embedded-image-uxhemg1c.png

Este tipo de contenido permite marcar diferentes puntos en una imagen para dar información sobre aspectos que queramos destacar en ella.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso de Aeducar en el que queramos crear este contenido, y en el menú superior, hacer clic en "Más". En el desplegable pulsaremos el botón *Banco de Contenido*. Una vez en él, pulsaremos en el botón *Añadir* y en el desplegable seleccionaremos *Image Hotspots*.

[banco contenido.png](#)

[image hotspots.png](#)

Como siempre, escribiremos el título del contenido intentando ser lo más descriptivos posible.

En **Imagen de fondo**, pulsaremos en el botón "+Agregar" para añadir la imagen sobre la que queremos marcar los puntos destacados. Podemos añadir un texto alternativo para la imagen de fondo que se mostrará si la imagen no se carga y será leído por los lectores de pantalla en el caso de que tengamos alumnado con problemas de visión que lo utilicen.

[image hotspots1.png](#)

Podemos definir además el **Icono de punto clave** que aparecerá en los puntos destacados de la imagen, pudiendo escoger entre los predefinidos de la herramienta o subir uno propio desde el ordenador (recomendadas imágenes de 75x75px).

Entre los predefinidos podremos elegir entre una variedad de ellos: menos, más, por, comprobar, pregunta, información y exclamación.

Por último también podremos elegir el color de los puntos o *hotspots*.

Una vez definidas estas opciones comunes para todos los puntos destacados, es el momento de ir creando cada uno de los *hotspots* en la imagen.

[image hotspots2.png](#)

1. Para añadir cada uno de ellos, haremos clic sobre la imagen que hayamos subido de fondo en el lugar en el que queramos poner el punto destacado. Si queremos una mayor precisión para hacer clic, disponemos de una lupa para ver la imagen más grande. La posición del punto la podremos cambiar cuando queramos a posteriori
2. , si lo creemos conveniente.
3. Podemos elegir que haya un solo punto destacado que ocupe toda la imagen si marcamos aquí.
4. Podemos rellenar el apartado de "Encabezado" y así, si tenemos alumnado que use tecnologías de asistencia (como un lector de pantalla), se le leerá el encabezado del punto destacado.
5. En el apartado "Contenido Emergente", al pulsar en el desplegable que hay debajo de Ítem del contenido, podremos elegir qué tipo de ítem queremos añadir: texto, vídeo o imagen. En función del que seleccionemos, los campos a completar serán diferentes.

[embedded-image-scm55ymm.png](#)

Una vez seleccionado el ítem que nos interesa, aparecerán varios campos para completar. Así, por ejemplo, en el caso de haber elegido un ítem de vídeo, deberemos de pulsar en el rectángulo con el símbolo "+" para añadir un vídeo, ya sea subiéndolo desde el ordenador o bien pegando el enlace de la URL.

[embedded-image-ups8wocf.png](#)

Además podremos seleccionar entre varias opciones de visualización, reproducción o accesibilidad para el vídeo que añadamos.

5. En este momento ya tendríamos configurado nuestro punto con un ítem. Sin embargo, resulta muy interesante la posibilidad de poder añadir más de un ítem a un mismo punto o *hotspot*. Para ello simplemente pulsaremos en el botón *Añadir ítem* y procederemos del mismo modo que acabamos de explicar, eligiendo entre texto, vídeo o imagen a añadir.

[embedded-image-eytjy9vg.png](#)

6. Para continuar añadiendo nuevos puntos de interés o hotspot a nuestra imagen, pulsaremos sobre el botón azul *AÑADIR HOTSPOT* y volveremos a realizar los mismos pasos que acabamos de explicar con cada uno de los nuevos puntos que queramos señalar en la imagen.

[embedded-image-lmra5n0f.png](#)

7. Si hemos hecho una imagen con una gran cantidad de puntos destacados, habrás notado que se van añadiendo en el editor unos debajo de otro y llega un momento en el que es incómodo hacer scroll hacia abajo para continuar editando o añadiendo puntos. Desde el triángulo invertido que se encuentra junto a "*Punto clave*" podremos "plegar" cada punto clave para hacer más cómoda la navegación.

Finalmente, cuando ya tengamos todos los puntos de interés o *hotspot* seleccionados y configurados, pulsaremos en el botón de *Guardar* y podremos visualizar el resultado del contenido diseñado.

embedded-image-1jra5ecy.png

Para ver la imagen en pantalla completa se puede hacer pulsando sobre el icono que hay en la parte superior derecha de la imagen.

Si queremos volver a editar algún parámetro, pulsaremos sobre el botón *Editar* y accederemos nuevamente a la configuración de nuestra Image Hotspots.

Si hacemos clic en "Más" veremos las opciones, entre otras, de "*Renombrar*", "*Descargar*" o "*Borrar*"

[más.png](#)

El contenido H5P *Image Hotspots* que hemos realizado se guarda en nuestro *Banco de contenido* y estará listo para usarse [cuando queramos añadirlo a nuestro curso](#). Esta actividad sirve para mostrar contenido, no para evaluar.

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo](#).

[image.png](#)

Imagen ejemplo Image hotspots.

5. Dialog cards (tarjetas giratorias)

Pueden resultar muy útiles para ayudar a aprender vocabulario, expresiones, fechas históricas, fórmulas matemáticas, etc. Crearemos tarjetas reversibles en las que podemos incluir imágenes o archivos de audio.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso de Aeducar en el que queramos crear este contenido y en el menú superior pulsaremos el botón "Más" y, en el desplegable, *Banco de Contenido*.

[banco contenido.png](#)

Una vez en él pulsaremos en el botón *Añadir* y, en el desplegable, seleccionaremos *Dialog Cards*.

[dialog cards.png](#)

Aparecerá la siguiente pantalla:

embedded-image-7yvaskub.png

Rellenaremos el título de la actividad que vayamos a realizar con las tarjetas. De manera opcional podemos poner un encabezado y una descripción del trabajo.

Cada una de las tarjetas reciben el nombre de Diálogo y podemos crear tantas tarjetas como necesitemos pulsando para ello en **+AÑADIR DIÁLOGO**.

embedded-image-crwi2mea.png

A continuación rellenaremos el contenido de cada una de las tarjetas:

En *Texto* escribiremos el texto que queramos que aparezca en el anverso de la tarjeta.

En *Respuesta* escribiremos el texto que queramos que aparezca en el reverso de la tarjeta.

Además podemos añadir una imagen que aparecerá tanto en el anverso como en el reverso pulsando en el botón *Agregar*. Igualmente podemos añadir archivos de audio pulsando sobre el cuadro con el símbolo "+".

embedded-image-bofxpwvu.png

Si lo deseamos, podemos añadir pistas tanto en el anverso como en el reverso de la tarjeta cumplimentando los campos que hay en la pestaña *Pistas*.

La pista se plasmará en la tarjeta con este icono: embedded-image-s21g0aax.png

Resulta interesante acceder a las *Configuraciones de comportamiento* y seleccionar la opción *Escalar el texto* para que quepa dentro de la tarjeta. Además, podremos activar o desactivar otras opciones tal y como vemos en la siguiente imagen:

embedded-image-17gqnqsl.png

Finalmente, cuando ya tengamos todos los diálogos configurados, pulsaremos en el botón de *Guardar* para visualizar el resultado del contenido diseñado.

embedded-image-l9nk87jc.png

Si queremos volver a editar algún parámetro, pulsaremos sobre el botón *Editar* y accederemos nuevamente a la configuración de nuestras *Dialog Cards*.

Si hacemos clic en "*Más*" veremos las opciones, entre otras, de "*Renombrar*", "*Descargar*" o "*Borrar*".

[más.png](#)

El contenido H5P *Dialog Cards* que hemos realizado se guarda en nuestro *Banco de contenido* y estará listo para usarse [cuando queramos añadirlo a nuestro curso](#). Esta actividad es para presentar contenido, no para evaluar.

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo](#).

[image.png](#)

Imagen ejemplo Dialog cards

6. Crossword (crucigrama)

En esta actividad, introduciremos palabras y definiciones para que se genere un crucigrama. Cada vez que el alumnado entre en la actividad, se generará un crucigrama con las mismas palabras y definiciones pero en distinto orden.

Aunque la actividad permite introducir espacios entre palabras, no se recomienda (especialmente si se va a usar la actividad con alumnado de los primeros cursos de primaria).

Además, podremos añadir pistas adicionales en forma de texto, audio o vídeo.

Veamos como configurar la actividad.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso de Aeducar en el que queramos crear este contenido y en el menú superior pulsaremos el botón "Más" y, en el desplegable, *Banco de Contenido*.

[image.png](#)

Una vez en él pulsaremos en el botón *Añadir* y en el desplegable seleccionaremos *Crossword*.

Tras poner el título y la descripción de la tarea nos aparecerá lo siguiente:

[crossword 1.png](#)

1. Aquí escribiremos la definición de la palabra.
2. Y aquí, la palabra que tienen que escribir.
3. Este desplegable nos permite añadir pistas extras en forma de texto, imagen, audio o vídeo (en wbm o mp4).
4. Si seleccionamos el check, fijaremos la palabra a una posición particular dentro del crucigrama.
5. Aquí podemos establecer una palabra que aparezca conforme se vaya solucionando el crucigrama.
6. Para añadir más palabras a nuestro crucigrama, iremos haciendo clic aquí y configurándolas individualmente como ya hemos visto en los pasos 1 a 4.

Después tenemos los apartados habituales de "Retroalimentación global", "Tema" (donde podremos establecer una imagen de fondo para nuestro crucigrama y poner colores a las celdas...),

"Anulaciones de texto y traducciones" que explicamos de forma general [aquí](#).

El apartado "**Configuraciones de comportamiento**" es especialmente interesante.

[Screenshot 2024-03-07 at 11.24.31.png](#)

- **Número de palabras a mostrar:** podemos crear un lote de palabras y aquí establecer con cuantas de ellas queremos que se genere el crucigrama.
- **Habilitar retroalimentación instantánea:** si lo marcamos, el alumnado verá en el momento en el que escriba la solución a una definición si lo ha hecho bien o mal.
- **Dar puntuación a palabras:** si lo marcamos, la puntuación se establece por palabra. Si no lo marcamos, la puntuación la establecen los caracteres correctos.
- **Aplicar penalizaciones:** si lo marcamos, cada respuesta incorrecta penaliza -1 puntos.
- **Habilitar "Intentar de nuevo" y Habilitar "Solución":** si están marcados, se mostrarán estos botones en nuestro crucigrama.

La opción de "*Número de palabras a mostrar*" es muy útil ya que podemos ir añadiendo palabras de vocabulario que aparezcan a lo largo del curso y cada vez se generará un crucigrama con el número de palabras que queramos (y cada vez en distinto orden).

Cuando finalices de crear la actividad, haz clic en *Guardar*.

Una vez creada la actividad, podremos previsualizarla y editarla desde "*Editar*" en el Banco de contenido.

Si hacemos clic en "*Más*" veremos las opciones, entre otras, de "*Renombrar*", "*Descargar*" o "*Borrar*".

[más.png](#)

[Al final de este curso](#) aprenderemos a insertar la actividad en nuestro curso de Aeducar y a configurarla para que, si lo deseamos, los resultados de la misma se vuelquen en el "Libro de calificaciones" de nuestro alumnado.

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo](#).

[image.png](#)

Imagen ejemplo Crosswod.



7. Find the words (sopa de letras)

Este contenido nos permite generar de forma muy rápida una sopa de letras.

Para comenzar a trabajar con esta herramienta, lo primero que haremos será ir al curso de Aeducar en el que queramos crear este contenido y en el menú superior pulsaremos el botón "Más" y, en el desplegable, *Banco de Contenido*.

[image.png](#)

Una vez en él pulsaremos en el botón *Añadir* y en el desplegable seleccionaremos *Find the words*.

1. Tras poner el título y la descripción de la tarea a nuestra sopa de letras, simplemente escribiremos la lista de palabras que deseemos que aparezcan separadas por comas en (1) (¡OJO! Coma y espacio no: solo coma). Las palabras en la sopa de letras aparecerán en mayúsculas aunque las escribamos en minúsculas. Y podrán aparecer en vertical, horizontal y diagonal y en cualquier sentido.[la sopa.png](#)
2. Aquí escribiremos las letras que queremos que aparezcan en nuestra sopa (si es en español, añade la Ñ. También puedes añadir las letras con tilde).
3. Si marcamos esta opción, las palabras se superpondrán unas sobre otras.
4. Si esta opción está marcada, junto a la sopa de letras aparecerá la lista de palabras que contiene, que se irán tachando conforme se vayan encontrando.
5. y 6. Si se marcan, se muestran los botones de "Mostrar solución" y "Reintentar".

Find the words es una de las actividades que, de momento, no están traducidas al español. Sin embargo, desde "Anulaciones de texto y traducciones" podremos traducir "a mano" los textos que aparezcan en la actividad. Puedes usar esta imagen como referencia:

[Screenshot 2024-03-07 at 12.21.45.png](#)

Cuando finalices de crear la actividad, haz clic en *Guardar*.

Una vez creada la actividad, podremos previsualizarla y editarla desde "*Editar*" en el Banco de contenido.



Si hacemos clic en "Más" veremos las opciones, entre otras, de "Renombrar", "Descargar" o "Borrar".

[más.png](#)

[Al final de este curso](#) aprenderemos a insertar la actividad en nuestro curso de Aeducar y a configurarla para que, si lo deseamos, los resultados de la misma se vuelquen en el "Libro de calificaciones" de nuestro alumnado.

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo](#).

[image.png](#)

Imagen ejemplo Find the words

8 Timeline (línea del tiempo)

Este contenido te permite crear una línea de tiempo a la que puedes añadir texto, imágenes, enlaces y/o vídeos.

Para crear una línea del tiempo, iremos a nuestro curso de Aeducar y, en el menú superior, haremos clic en *Más* y seleccionaremos "*Banco de contenido*" del desplegable.

[banco contenido.png](#)

Una vez en el Banco de contenido, haremos clic en *Añadir* y seleccionaremos "*Timeline*" del desplegable.

[timeline.png](#)

Ahora te aparecerá el editor de h5p para esta actividad:

[timeline1.png](#)

1. **Título:** el título principal de nuestra línea del tiempo.
2. **Texto del cuerpo:** texto que queremos que aparezca debajo del título de nuestra línea del tiempo (por ejemplo, una introducción). Es opcional.
3. **Nivel de zoom predeterminado:** por defecto es 0. Los números positivos aumentan el nivel de zoom predeterminado y los negativos lo alejan.
4. **Imagen de fondo:** si, de forma opcional, queremos que nuestra línea del tiempo tenga una imagen de fondo.
5. **Altura:** la altura en píxeles de nuestra línea del tiempo (por defecto, 600px).

Si desplegamos el menú *Recurso* encontraremos estas opciones, para añadir de forma opcional:

[recursotimeline.png](#)

1. **Medios:** si queremos añadir a la introducción de nuestra línea del tiempo un vídeo, enlace a google maps...)
2. **Créditos:** créditos de los medios que añadamos.
3. **Leyenda:** texto explicativo de los medios que añadamos.

Ahora toca añadir el contenido a nuestra línea del tiempo. Para ello podremos establecer "*Fechas*" (lo tienes justo debajo de lo que acabamos de ver) y/o "*Épocas*" (un poco más abajo). Comenzamos con las fechas:

Para cada fecha encontraremos los siguientes campos para rellenar. Recuerda que solamente son obligatorios aquellos que tienen un asterisco.

[fecha.png](#)

1. Fecha de inicio: en formato AAAA,MM,DD (año, mes y día, aunque solo es obligatorio el año). *Ejemplo: 1666,09,02 sería el 2 de septiembre de 1666.* Si queremos usar fechas a.C las pondremos en negativo.
2. Fecha final: no es necesario establecerla, pero si lo hacemos es con el mismo formato que la de inicio.
3. Título: título para esta fecha de nuestra línea del tiempo.
4. Texto del cuerpo: texto que queremos que aparezca en esta fecha. Podremos darle formato, añadir enlaces...
5. Etiquetas: podemos añadir etiquetas sobre el contenido de la fecha, que se mostrarán junto al título.
6. Recurso: igual que hemos visto en la primera página de nuestra línea del tiempo, podremos añadir algún recurso a cada fecha (por ejemplo, un vídeo), escribiendo en "Medios" la URL (1). Opcionalmente podremos poner una imagen en miniatura de 32x32 (2), acreditar los medios (3) y añadir un texto (4). [recurso2.png](#)
7. Agregar item: haremos clic en "Agregar item" cada vez que queramos añadir una nueva fecha.

Si queremos configurar nuestra línea del tiempo por "Época" (o añadir época a las fechas que ya hayamos configurado anteriormente), aquí tenemos la posibilidad de hacerlo:

[timeline2.png](#)

Si en "Épocas" hacemos clic en "Agregar item", nos aparecerá lo siguiente:

[epoca2.png](#)

1. **Fecha de inicio:** en formato AAAA,MM,DD (año, mes y día, aunque solo es obligatorio el año). Si queremos usar fechas a.C las pondremos en negativo.
2. **Fecha final:** no es necesario establecerla, pero si lo hacemos es con el mismo formato que la de inicio.
3. **Cabecera:** el título de la época (obligatorio)
4. **Texto:** si queremos añadir algo de texto.
5. **Etiqueta:** si queremos añadir etiquetas (aparecerán junto a la cabecera).
6. **Agregar item:** cada vez que queramos añadir una nueva época, haremos clic en este botón.

No hace falta que creamos las fechas/épocas en orden cronológico: al crear la actividad se ordenarán automáticamente.



En "*Idioma*" configuraremos el idioma en el que queremos que aparezca la interfaz de usuario.

No te olvides de hacer clic en "Guardar" cuando termines.

Una vez creada la actividad, podremos previsualizarla y editarla desde "*Editar*" en el Banco de contenido.

Si hacemos clic en "Más" veremos las opciones, entre otras, de "*Renombrar*", "*Descargar*" o "*Borrar*".

[más.png](#)

Esta actividad sirve para presentar contenido. [Al final de este curso](#) aprenderemos a insertarla en nuestro curso de Aeducar.

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo](#).

[image.png](#)

Imagen ejemplo Timeline.

9 Image Pair (emparejar imágenes)

Con esta actividad podremos generar un juego de emparejar imágenes. Estas imágenes podremos generarlas, por ejemplo, con Canva. Las imágenes de 3x3cm funcionan muy bien. Luego estas imágenes podemos aprovecharlas para la actividad de Memory.

Para crear una línea del tiempo, iremos a nuestro curso de Aeducar y, en el menú superior, haremos clic en *Más* y seleccionaremos "*Banco de contenido*" del desplegable.

[banco contenido.png](#)

Una vez en el Banco de contenido, haremos clic en *Añadir* y seleccionaremos "*Image Pair*" del desplegable.

[timeline.png](#)

Se abrirá el editor de actividades. Después de poner el título y la descripción de la tarea, veremos lo siguiente;

[imagepair.png](#)

1. Al pulsar aquí, añadiremos la primera imagen de nuestra primera pareja de imágenes.
2. Añadiremos un texto alternativo para que puedan leerlo los lectores de pantalla.
3. Aquí añadiremos la segunda imagen de nuestra primera pareja de imágenes...
4. ...y su texto alternativo.
5. Aquí podremos añadir las imágenes y textos alternativos de nuestra segunda pareja de imágenes...
6. ...y desde aquí podremos ir añadiendo más parejas de imágenes, siguiendo el mismo proceso.
7. Por último, tenemos la opción de añadir un botón de "Reintentar" cuando el juego finalice.

Los textos de este contenido solo están disponibles en inglés pero desde "*Anulaciones de texto y traducciones*" podremos establecer a mano los textos en español:

[imagepair2.png](#)

No te olvides de hacer clic en "*Guardar*" cuando termines.



Una vez creada la actividad, podremos previsualizarla y editarla desde "*Editar*" en el Banco de contenido.

Si hacemos clic en "*Más*" veremos las opciones, entre otras, de "*Renombrar*", "*Descargar*" o "*Borrar*".

[más.png](#)

Conviene avisar a los estudiantes de que después de hacer las parejas deben pulsar en "*Comprobar*".

[Al final de este curso](#) aprenderás a insertar esta actividad en tu curso de Aeducar.

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo](#).

[image.png](#)

Imagen ejemplo Image pair.

10 Memory Game (juego de memoria)

Con esta actividad podremos generar un juego de memoria al que, además, podemos añadir sonido. Las posibilidades de esta actividad para enseñanza de idiomas y para educación infantil son enormes. Las imágenes podremos generarlas, por ejemplo, con Canva. Las imágenes de 3x3cm funcionan muy bien. Luego estas imágenes podemos aprovecharlas para la actividad de Image Pair.

Los sonidos podemos grabarlos nosotros directamente desde la actividad, enlazarlo a una URL o bien subir un sonido que ya tengamos (o que generemos con alguna herramienta de texto a audio).

Para crear una línea del tiempo, iremos a nuestro curso de Aeducar y, en el menú superior, haremos clic en *Más* y seleccionaremos "*Banco de contenido*" del desplegable.

[banco contenido.png](#)

Una vez en el Banco de contenido, haremos clic en *Añadir* y seleccionaremos "*Memory game*" del desplegable.

[timeline.png](#)

Tras añadir el *Título* y la *Descripción*, veremos en el editor lo siguiente:

[memory.png](#)

1. Aquí añadiremos nuestra primera imagen.
2. Aquí, el texto alternativo para los lectores de pantalla.
3. Si queremos que al girar la tarjeta suene un sonido, lo añadiremos aquí. Como ves, tenemos la opción de subir un archivo desde nuestro equipo, poner un enlace a una URL o bien grabarlo desde la propia actividad.[audio.png](#)
4. Ahora deberemos subir la imagen coincidente para nuestra primera imagen...
5. ... con su texto alternativo...
6. ... y, si queremos, un audio.
7. También tenemos la opción de poner un texto adicional que aparecerá cuando el alumnado empareje correctamente las imágenes.
8. Aquí podremos configurar nuestro siguiente set de imágenes.



9. Si queremos añadir más parejas de tarjetas, iremos añadiéndolas desde *Añadir tarjeta* y configurándolas como acabamos de ver.

Vamos a ver ahora las *Configuraciones de comportamiento* disponibles para esta actividad:

[confcomp.png](#)

- Podremos decidir si queremos colocar las tarjetas en un cuadrado, intentando igualar el número de columnas y filas de las tarjetas cuando sea posible.
- Podemos configurar un banco de tarjetas y después elegir cuantas queremos utilizar. De esta forma, al alumnado se le generará cada vez que abra la actividad un juego diferente utilizando el número que hayamos dicho de tarjetas elegidas de forma aleatoria entre todas las que hayamos introducido en la actividad.
- También podremos añadir un botón para volver a intentarlo cuando el juego haya terminado.

En *Aspecto y comportamiento* podremos:

[aspcomp.png](#)

- Elegir un color para crear un tema para el juego de tarjetas,
- Subir una imagen que se mostrará como reverso para las tarjetas.

En esta actividad está disponible la traducción al español, entre otros muchos idiomas.

No te olvides de hacer clic en "*Guardar*" cuando termines.

Una vez creada la actividad, podremos previsualizarla y editarla desde "*Editar*" en el Banco de contenido.

Si hacemos clic en "*Más*" veremos las opciones, entre otras, de "*Renombrar*", "*Descargar*" o "*Borrar*".

[más.png](#)

[Al final de este curso](#) aprenderás a insertar la actividad en tu curso de Aeducar.

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo](#).

[image.png](#)

Imagen ejemplo Memory.

11 Sort the paragraphs (ordenar los párrafos)

En esta actividad sencillísima de crear introduciremos un texto separado por párrafos. Al insertarlo en nuestro curso, estos párrafos se desordenarán y el alumnado deberá ordenarlos correctamente. Cada vez que se entre a la actividad el orden de los párrafos será diferente.

Primero, como siempre, en nuestro curso de Aeducar haremos clic en "Más" en el menú superior y seleccionaremos el "*Banco de Contenido*".

[banco contenido.png](#)

Una vez en el "*Banco de contenido*", haremos clic en "Añadir" y en el desplegable seleccionaremos "*Sort the paragraphs*".

[sort1.png](#)

Se abrirá el editor de actividades. Tras poner el título y la descripción de nuestra actividad veremos lo siguiente:

[sort2.png](#)

1. Aquí iremos escribiendo los párrafos de nuestro texto, en orden,
2. Si nos sobra algún hueco, de la "X" podremos eliminarlo. Si hemos escrito algún párrafo en el orden incorrecto, con las flechas lo podremos mover.
3. Si nos faltan párrafos, haremos clic en "*Agregar párrafo*".

La actividad nos permite definir rangos para la retroalimentación, ya hemos explicado anteriormente como se hace.

Las opciones de configuración del comportamiento son las siguientes:

[sort3.png](#)

1. Podemos elegir como otorgar la puntuación: por cada párrafo colocado correctamente ("*Párrafo colocado correctamente*") o por cada párrafo colocado después del párrafo tras el cual se supone que debe estar colocado ("*Secuencia correcta*").
2. Podemos decidir si queremos que se apliquen penalizaciones, que consisten en restar un punto por cada párrafo colocado incorrectamente.



3. Si activamos esta opción, los párrafos duplicados serán tratados como idénticos su sus textos sin iguales al comprobar la respuesta.
4. Podemos añadir botones para movimiento para cambiar los párrafos de orden. Esto es muy conveniente tenerlo seleccionado para mejorar la accesibilidad y también si la actividad se va a realizar desde un dispositivo móvil.
5. Podemos habilitar el botón "*Intentar de nuevo*"
6. Y "*Mostrar solución*".

En "Anulaciones de texto y traducciones" veremos que esta actividad está disponible en una gran cantidad de idiomas, entre ellos el español.

No te olvides de hacer clic en "*Guardar*" cuando termines.

Una vez creada la actividad, podremos previsualizarla y editarla desde "*Editar*" en el Banco de contenido.

Si hacemos clic en "*Más*" veremos las opciones, entre otras, de "*Renombrar*", "*Descargar*" o "*Borrar*".

[más.png](#)

[Al final de este curso](#) aprenderás a insertar esta actividad en tu curso de Aeducar.

Si deseas crear contenido h5p en Wordpress, puedes ver como se hace [en este capítulo.](#)

[image.png](#)

Imagen ejemplo Sort the paragraphs.